

Nom du joueur _____

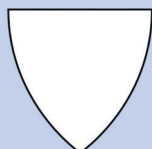
Maitre de Donjon _____

Nom du personnage _____

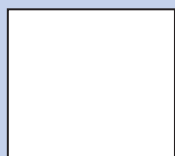
Alignement _____

Classe _____

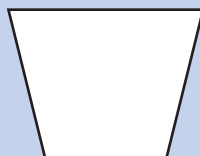
Niveau _____



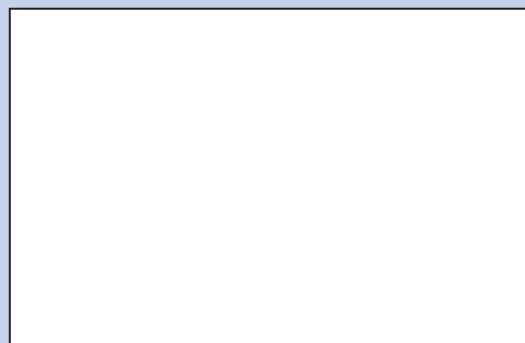
Classe
d'Armure



Dé de
Vie



Points
de vie

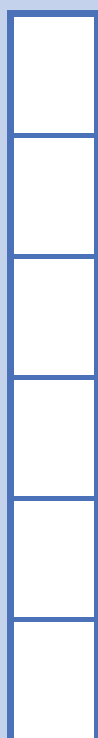


Croquis ou symbole
du personnage

CARACTÉRISTIQUES

AJUSTEMENTS

JETS DE PROTECTION :



FORCE



aux Jets de Toucher et de Dégâts en
mêlée, et au Jets pour enfoncer les
portes

INTÉLLIGENCE



(voir : Ajustement dus à l'Intelligence,
dans le Livre de Règles, pour le nombre
de langages)

SAGESSE



aux Jets de protection basés sur la
Magie

DEXTÉRITÉ



aux Jets de Toucher avec des projectiles;
modifie la Classe d'Armure (CA)

CONSTITUTION



aux Jet de Dés de Vie
pour les Points de Vie

CHARISME



aux Jets de Réaction; et aussi pour
déterminer le Moral des suivants



**Poison ou
Rayons Mortels**

Baguette Magique

**Pétrification ou
Paralysie**

Souffle de Dragon

**Sorts ou
Bâton Magique**

LANGUES : _____

CAPACITÉS SPÉCIALES : Sorts, compétences de voleur, de clerc, etc.

TABLE DE COMBAT

CA de la Cible

9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Jet nécessaire
pour Toucher

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

AJUSTEMENTS
AU JETS
DE TOUCHER
Mêlée / Projectiles

--	--

DONJONS & DRAGONS® Feuille de personnage

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ

OBJETS MAGIQUES

OBJETS NORMAUX

AUTRES NOTES (y compris lieux explorés, personnes & monstres rencontrés)

FORTUNE et TRÉSORS

PP :
PO :
PA :
PE :
PC :

Pierres précieuses :

VALEUR TOTALE :

EXPÉRIENCE

Score de caractéristique majeure

Bonus/malus

Pour passer au niveau supérieur : _____